

II WORKSHOP DO CYSMUS

28 de Junho, 9h - 18h | Sala T4, Torre B
FCSH/NOVA



O II Workshop do Cysmus, Grupo de Estudos Avançados em Música e Cibercultura, decorre no dia 28 de Junho, entre as 9h e as 18h, na sala T4 da Torre B, da FCSH/NOVA. De manhã, apresentam-se dois painéis de exposições individuais que visam diversas temáticas relacionadas com a cultura e a comunicação audiovisual digital no século XXI. Apresentam-se e discutem-se performances e produtos multimédia, som e música em videojogos, *library music*, pós-humanismo e cibercultura, *soundscapes* domésticas entre outros tópicos. De tarde, introduzem-se uma sessão de cinema cego, uma actividade interactiva de introdução à música dos videojogos *MMO's* e a visualização comentada de um documentário sobre a produção de música em videojogos.

Nesta jornada, apresenta-se ainda o *Ebook* 'Log In, Live On - Música e Cibercultura na Era da Internet das Coisas', cujo lançamento se prevê para breve.

O Workshop pretende promover o encontro e debate entre interessados/as nos domínios visados, artistas, académicos/as, fãs, estudantes... num espaço de produção de ciência aberta.

Coordenação: Joana Freitas, Júlia Durand e Paula Gomes Ribeiro

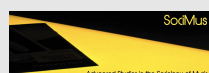
Organização: André Malhado, Filipa Cruz, Joana Freitas, João Francisco Porfírio, Júlia Durand, Marcelo Franca, Paula Gomes Ribeiro

Apoio: Daniel Camalhão, Hugo Paquete, Marília Moledo

Contactos: cysmusportugal@gmail.com

www.cysmus.weebly.pt

[@cysmusportugal](https://www.facebook.com/cysmusportugal)



II WORKSHOP DO CYSMUS

CysMus - Grupo de Estudos Avançados em Música e Cibercultura

Programa

9h - 10h15 | *A música entre humano e pós-humano*

Apresentação do ebook 'Log In, Live On'

André Malhado

'Audio skeuomorphism': relações entre música e pós-humanismo

Paula Gomes Ribeiro

O exercício do pós-humano como transgressão de fronteiras

Hugo Paquete

'Zoe: Actuant'. Um diálogo entre arte e ciência.

10h15 - 10h45 | *Coffee break*

10h45 - 12h30 | *No filme, no jogo e na sala: a música em produtos audiovisuais*

Júlia Durand

Library music(king)

Marília Moledo

Uma canção de embalar para Ofélia: fantasia e desobediência

João Porfírio

Sons, composições e plataformas no quotidiano doméstico

Francisco Figueiredo

"Stanley's Parable", o som como influência no rumo do jogador

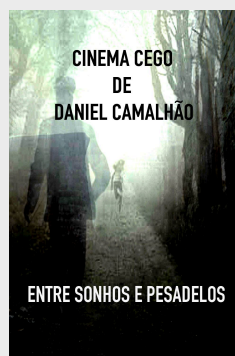
12h30 - 14h | *Pausa para almoço*

14h - 15h30



Marcelo Franca

Introdução à música de videojogos MMO's: o caso de 'World of Warcraft'



15h30 - 16h

Daniel Camalhão

Cinema Cego: "Entre Sonhos e Pesadelos"

16h - 16h30

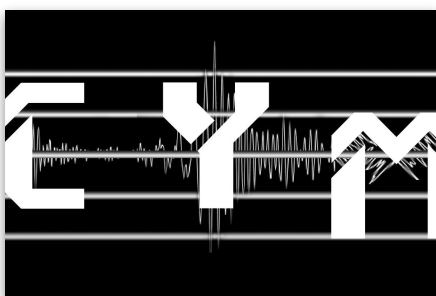
Coffee break

16h30 - 18h

Joana Freitas

Visualização comentada de 'Behind the Scenes: the making of video game music and sound'





Coordenação:

Joana Freitas

Júlia Durand

Paula Gomes Ribeiro

Organização:

André Malhado

Filipa Cruz

Joana Freitas

João Francisco Porfírio

Júlia Durand

Marcelo Franca

Paula Gomes Ribeiro

Apoio:

Daniel Camalhão

Hugo Paquete


Marília Moledo

Contactos:

cysmusportugal@gmail.pt

socimus.fcsh.unl@gmail.pt

www.cysmus.weebly.com

 @cysmusportugal

ENTRADA LIVRE

Sobre o CysMus

O CysMus define-se como um núcleo de investigação que integra investigadores/as e estudantes de diferentes graus académicos com um interesse comum: a exploração das diferentes práticas e interações musicais no panorama actual de sociabilidades e comunidades existentes na internet of things. As bases teóricas do núcleo procuram ser interdisciplinares, de modo a formar um enquadramento que se adequa à complexidade dos objectos e processos estudados.

Com esse objectivo em vista, as suas abordagens integram perspectivas e metodologias da musicologia, sociologia e antropologia da música, *game studies*, estudos culturais, estudos digitais, *media and communication studies*, música e cinema, narratologia, entre outros. O CysMus integra também o núcleo mais abrangente SociMus, dedicado à investigação de uma grande variedade de práticas musicais partindo dos preceitos e ferramentas da sociologia da música.

Entre as várias questões e problemáticas que o CysMus pretende abordar podem destacar-se:

- O estudo de cibercomunidades e da cultura de fãs em torno de determinados músicos e criações musicais, bem como as múltiplas políticas de interactividade e sociabilidades entre utilizadores, consumidores, criadores e empresas;
- A análise de música em tipos variados de produtos audiovisuais digitais (videojogos, séries, filmes, *spots* publicitários, videoclips, entre outros);
- A exploração dos modos de circulação e partilha de materiais ou conteúdos audiovisuais em diversas plataformas e sistemas online (como o *streaming*, *liveblogging*, Youtube e outras plataformas de partilha de conteúdos, redes sociais), juntamente com a co-produção e co-criação de produtos audiovisuais por parte de utilizadores, e a sua possível capitalização por entidades ou empresas *online*;
- O estudo das transformações de determinadas profissões e práticas musicais, associadas a novas lógicas de direitos de autor e hipóteses de comercialização e disseminação.

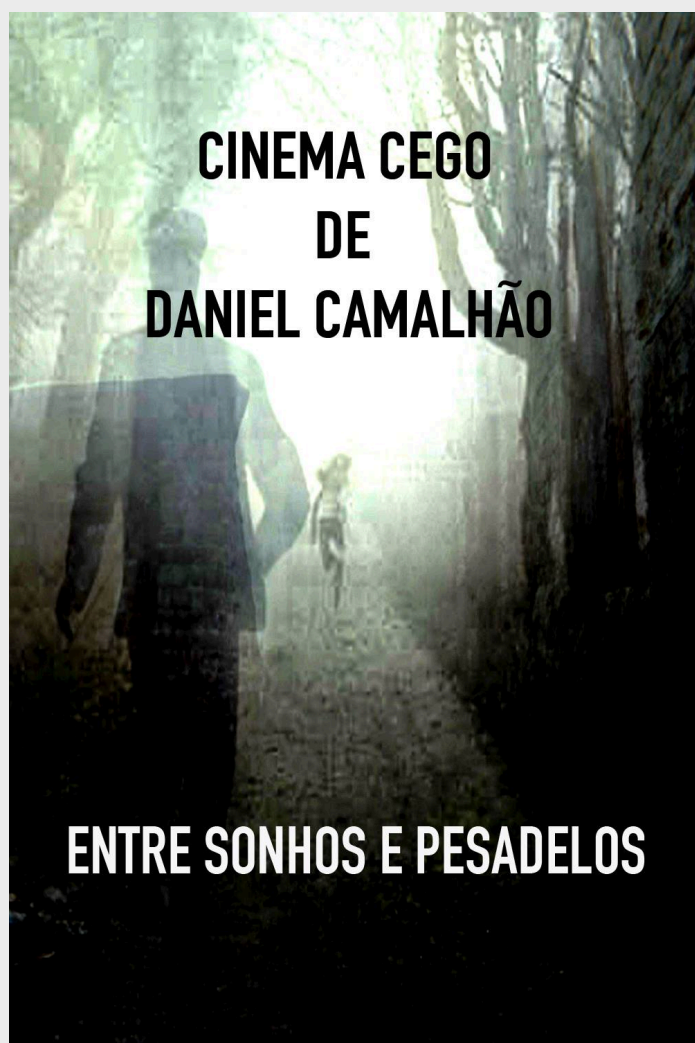
O CysMus procura assim contribuir para a criação de intersecções entre os estudos de videojogos, cinema, televisão, internet, e outros media com a investigação em música. Para além disso, tem como objectivo dinamizar encontros científicos, workshops e outros eventos pontuais onde se possam reunir todos os interessados, independentemente do seu *background* ou experiência, de modo a criar um espaço de discussão e partilha de ideias que visem estas questões, que considera incontornáveis e essenciais de serem abordadas e exploradas.

Resumos

André Malhado | *Audio skeuomorphism: relações entre música e pós-humanismo*

Skeuomorph é um termo proveniente da antropologia arqueológica, que define uma característica de *design* que simula um elemento passado através da sua replicação (Hayles 1999). Enquanto conceito de limiar (Meyer & Land 2003), olha para o passado e futuro ao mesmo tempo e, no pós-humanismo, que tem como um dos seus objectivos fundamentais a procura por uma dissolução entre o humano e a máquina, o natural e o artificial, encontramos o *skeuomorph* como meio para caracterizar transições progressivas. Neste sentido, este workshop procura, através de um conjunto de exemplos auditivos, desenvolver um pensamento crítico relativamente ao que entendemos como a antítese entre som real-virtual, e sobre uma aplicação do conceito de *audio skeuomorphism*. Faz-se também uma abordagem ao conceito de hiperobjecto (Morton 2013), como aquele que consiste numa fenda entre a aparência e o que representa a sua essência.

Daniel Camalhão | *Cinema Cego: entre sonhos e pesadelos*



Um filme para ver de olhos fechados. Tal como o título indica, será uma viagem sonora entre sonhos e pesadelos, uma narrativa na primeira pessoa, em que estaremos imersos numa realidade paralela à nossa. Entre ambientes calmos e sinistros emparelhados uns nos outros, entraremos numa viagem sensorial, usando unicamente a nossa visão mental; afinal de contas, todos nós vemos o que ouvimos antes mesmo de ver com os olhos. Uma obra com cerca de 15 a 20 minutos produzida especialmente para o evento em questão.